Dia 22 de junho de 2017

SIS

Sistema de interpretação simples
Edição final

Michel N. Mena

Dedicado aos meus queridos jogadores de teste:

BRUNO
DAVI
IARA

E um agradecimento especial a minha amada companheira e principal inspiração para esse projeto:
Juliana de Souza Martins.

SISTEMA DE INTERPRETAÇÃO SIMPLES

SIS é um sistema de RPG de mesa, elaborado para ser simples e adaptável para qualquer tipo de história de aventura ou terror, com o foco no dinamismo de regras e fácil adaptação para mestres. Criado em 2016, o sistema vem passado por diversas modificações, testes e além para fornecer o melhor material possível para vocês.

MATERIAIS

Os matérias necessários para uma mesa de jogo:

- Pelo menos 1 dado de 20 lados.
- Lápis e papel para anotações
- Opcionalmente, uma cópia da ficha do sistema.

O JOGO

Uma sessão de RPG pode ser descrita da seguinte forma: Um grupo de jogadores se junta para participar de uma aventura criada por um *narrador*, aonde eles criam personagens e os interpretam em um teatro de improviso, narrando suas ações em turnos e construindo assim uma história.

Exemplo de um jogo de RPG

Mestre: - então os nobres aventureiros se aproximam do rei, que aparenta estar bastante preocupado com algo.

Jogador 1 (interpretando um cavaleiro): - Meu rei, viemos assim que soubemos que está à procura de aventureiros, o que acontece?

Rei: - O príncipe e meu único filho foi realizar uma expedição para as catacumbas do antigo necromante que dominava essa região, mas ainda não voltou. Preciso que alguém o ache, ou ao menos traga seus restos mortais.

Jogador 2 (interpretando um ladino) – Tudo é possível mediante ao pagamento, vossa majestade

Rei: Dinheiro não importará, desde que tragam meu filho de volta.

NARRADOR

É um jogador especial que determina o cenário, interpreta os personagens secundários e antagonistas, e aplica as regras quando necessário.

REGRAS

A qualquer momento, o narrador pode pedir um teste para saber se um personagem foi bem sucedido em uma ação. Ele irá pedir um teste de uma determinada habilidade. Nesse caso, o jogador deve:

- Rolar um dado de 20 lados
- Somar a habilidade escolhida.
- Comparar o resultado com 10.

Valores maiores que 10 serão considerados um sucesso. Valores iguais ou menores que 10 são uma falha.

DIFICULDADE

Dependendo da situação, o narrador pode declarar se o teste é fácil, médio, difícil ou impossível.

- Em um teste fácil, o jogador tem 2 chances de tirar um número maior que 10.
- Em um teste normal, o jogador tem 1 chance de tirar um número maior que 10.
- Em um difícil, o jogador tem que tirar um número maior que 10 duas vezes
- Em um teste impossível, o jogador falha automaticamente na ação.

Caso haja na mesa mais de um dado de 20 lados, os jogadores podem acelerar o jogo: Em caso de testes fáceis, jogue dois dados e escolha o melhor resultado. Em caso de teste difícil, jogue dois dados e escolha o pior deles.

TESTES RESISTIDOS

Exemplo do uso de regras

Mestre: - Vocês se preparam para a viagem, a fim de chegarem na catacumba do necromante. O que vocês farão agora?

Jogador 3 (interpretando um mago): - Eu irei à cidade, comprar mantimentos para a viagem.

Cavaleiro: - Eu irei até o ferreiro mais próximo, e tentarei conseguir proteções para vocês

Ladrão: - Certo. Eu irei investigar a cidade em busca de informações do príncipe.

Mestre: - Jogador numero 2, teste seu carisma para fazer isso.

(o jogador 2 tira um 15 no resultado total, conseguindo um sucesso)

Mestre: - na suas andanças pela cidade, você ouve o boato que príncipe estava estudando magia escondido, tendo um interesse em especial pro necromancia.

Quando um personagem realizar um teste contra outro personagem, o narrador irá determinar qual a habilidade de defesa daquele personagem. Nesse caso, o primeiro jogador subtrai o valor da habilidade do oponente do resultado do teste.

VANTAGEM E DESVANTAGEM

Um personagem pode possuir vantagem ou desvantagem num teste, e isso determina se o teste é difícil ou fácil.

- Um teste com vantagem é o mesmo que um teste fácil. Um teste com desvantagem é o mesmo que um teste difícil.
- Caso um personagem tenha vantagem numa defesa, os testes contra essa defesa são considerados difíceis. Se ele tiver desvantagem numa defesa, os testes contra ele são considerados fáceis.
- Se, em um teste, ambos os personagens tiverem vantagens ou desvantagens opostas, isto é, vantagem no teste e vantagem na defesa ou desvantagem no teste e desvantagem na defesa, o teste é considerado normal.

Exemplo do uso de regras (continuação)

Mestre: - Cavaleiro. Ao chegar próximo ao ferreiro, você percebe um tumulto lá. Aparentemente o ferreiro está brigando com alguém.

Cavaleiro: - Eu vou tentar intimidar eles, tentando acalmar a situação

Mestre: - a situação está complicada. Você terá que fazer um teste difícil de carisma para realizar isso.

(o jogador 1 rola dois dados, obtendo um 20 e um 12. Seu resultado final é 11, já que o teste é difícil, e o ferreiro possui 1 ponto de sabedoria para resistir o teste).

Mestre: - Por pouco, sua fala não o envolve no meio da briga. Mas tanto o comerciante quanto o ex cliente estão preocupados com os guardas locais. Agora você pode falar com o ferreiro.

Exemplo de testes	
Nadar em uma piscina	Força fácil
Nadar num lago	Força normal
Nadar contra a correnteza	Força difícil
Disputar nado contra alguém	Força resistido contra força
Contra um nadador profissional	Força difícil contra força

HABILIDADES

Existem seis habilidades básicas que definem as habilidades inatas dos personagens:

FORÇA

Força e um identificador da força física do personagem. Capacidade muscular de impacto e de resistência. Força é normalmente usada em testes de correr, saltar, nadar, escalar e em combate corpo-a-corpo.

DESTREZA

Destreza e a agilidade e a coordenação motora do personagem. É usada na defesa contra ataques dentro do combate, combate à distância, furtividade, esconder-se, acrobacias e habilidades manuais gerais.

CONSTITUIÇÃO

É a saúde e a tenacidade do personagem, concedendo-lhe resistência. Testes de constituição são usados especialmente para sobreviver após ser acertado por um golpe, e para sustentar magias.

INTELIGENCIA

Diferente da sabedoria, inteligência mede a memória e a dedução lógica do personagem. Ela está associada a testes

de memória, pesquisa e para diversas profissões não manuais.

SABEDORIA

Sabedoria é a capacidade do indivíduo de julgar e analisar de forma instintiva o seu ambiente ao redor, usando seus sentidos. Testes de sabedoria são ligados ao uso dos sentidos, em especial visão e audição, julgamento moral e para medir a força de vontade do personagem.

CARISMA

Carisma é o charme e a força da personalidade do personagem. Um personagem usa seu carisma ao lidar com outros personagens, como pessoas ou mesmo animais, em testes de manipulação, sedução e blefes em geral.

As abreviações em ordem: FOR, DES, CON, INT, SAB, CAR

HABILIDADES	AÇÕES
Força	Atletismo, lutar Corpo-a-Corpo
Destreza	Furtividade, profissões, lutar à distância.
Constituição	Saúde física, resistência de venenos e pancadas
Inteligência	Conhecimentos gerais, Identificar objetos
Sabedoria	Usar os cinco sentidos, Intuir motivação
Carisma	Falar com pessoas, mentir, artes em geral.

CRIANDO PERSONAGENS

A base dos jogos de RPG são os personagens. São eles que movimentam a história e criam o aspecto de jogo dentro da narrativa.

CONCEITO

Comece a criar seu personagem como um conceito. Você pode escolher basear seu personagem em um personagem já existente, numa pessoa ou mesmo num conceito abstrato. O importante é ter duas perguntas em mente:

- Qual o papel que esse personagem faz na história?
- O que o torna diferente dos outros personagens do seu grupo?

Através disso, é possível encontrar tanto um lugar para seu personagem no grupo de personagens como também ter uma noção do que esperar da aventura em relação ao seu personagem.

A BANDA DE 5 AMIGOS

A banda dos 5 (na verdade 6) amigos é a forma mais indicada para esse sistema. São personagens clássicos que podem ser criados facilmente, cujo o papel tanto na história quanto no grupo são claros e bem simples de se lidar. Um grupo de heróis geralmente é composto por um ou mais elementos desses descritos abaixo.

O HERÓI

Exemplo de criação de personagem

Dada a aventura mágica do príncipe e do necromante, o mestre decidiu que os jogadores terão 6 pontos de criação cada.

O primeiro jogador irá fazer um herói cavaleiro de temperamento fleumático. Ele coloca 3 pontos em força, e 1 em destreza. Ele escolhe atletismo e acelerar ataque como talentos.

O segundo jogador fez um trapaceiro ladrão com temperamento colérico. Ele coloca 4 pontos em destreza e escolhe os talentos de profissão (chaveiro) e sorrateiro.

O terceiro jogador resolveu fazer um mago, ele coloca 3 pontos em inteligência e 1 pontos em carisma, ele escolhe o talento magia (ligado à sua inteligência) e acadêmico

O herói é um personagem clássico das primeiras narrativas do homem. Ele é um indivíduo de grande força e agilidade, capaz de feitos incríveis, sendo admirado e temido por suas capacidades.

- O papel do herói na história e no grupo é o de realizar proezas.
- O atributo mais importante é a força.
- O talento que define o herói é o atletismo

O TRAPACEIRO

Aonde o herói é o típico protagonista clássico, o trapaceiro é o protagonista moderno que justapôs as características físicas e morais o herói. O que um faz diretamente e na força bruta, o Trapaceiro resolve com astúcia e sutileza.

- O papel do Trapaceiro no grupo é o de encontrar novas soluções para problemas, geralmente através de sua agilidade e astúcia.
- O atributo mais importante do Trapaceiro é a destreza.
- O talento mais importante do Trapaceiro é o sorrateiro.

O PROTETOR

O protetor é um personagem de grande importância para a sobrevivência do grupo. Resistente, ele é o personagem que fica responsável pela defesa dos membros mais frágeis do grupo.

- O papel do protetor é de proteger os mais fracos e garantir a segurança do grupo.
- O atributo mais importante do protetor é a constituição.
- O talento mais importante do protetor é o de Sobrevivente

O INTELECTUAL

O intelectual é a cabeça do grupo, responsável por entregar de antemão informações necessárias ao grupo e de ser o estrategista responsável. Sem ele, o grupo pode parecer um cego em um tiroteio.

- O papel do intelectual é o de realizar estratégias e garantir informações.
- O atributo mais importante do intelectual é a inteligência.
- O talento mais importante do intelectual é o de acadêmico, mas profissão também pode ser usado como fonte de informação.

O MANIPULADOR

Apesar do nome, manipuladores são essencialmente diplomatas que resolvem seus problemas através de seu charme natural e habilidade de convencer os demais que estão certos, mesmo não estando.

- O papel dos manipuladores é o de convencer e negociar.
- O atributo mais importante para os manipuladores é o carisma.
- O talento mais importante do manipulador é o de manipulador.

O OBSERVADOR

Apesar de ser o sexto homem na banda de 5 amigos, o observador é um personagem muito bem colocado na banda: com uma habilidade de distinção e preparação bem escolhida, ele pode ser a diferença entre uma viagem clara e uma enrascada.

- O papel do observador e de distinguir os possíveis perigos.
- Os atributos mais importante do observador é a sabedoria
- O talento mais importante do observador é o perceptivo.

PONTUAÇÕES

Personagens são criados de acordo com um valor de pontuação escolhido pelo mestre. Numa campanha realista, os personagens tem de 1 a 3 pontos de criação. Já numa aventura fantástica, os personagem tem de 4 a 6 pontos.

Com essa pontuação inicial, os jogadores devem comprar habilidades e talentos para criar seu personagem, e depois justificar esses valores dentro da história dele. Essa pontuação dá uma identidade aos personagens além de garantir um nível de poder igualitário entre os jogadores. Personagens controlados pelo mestre podem seguir outras regras, explicadas no capítulo do mestre.

DETALHES

Depois de termos criado o grosso do personagem, agora podemos tomar liberdades em relação a pequenos detalhes que são importantes para dar vida ao personagem.

APARÊNCIA

A aparência de um personagem depende unicamente da forma com que o jogador queira que ele aparente. Para marcar sua aparência, ele deve apenas usar algumas palavras soltas (tags) como marcadores: forte, magro, gordo, alto, loiro, etc.

IDADE

A idade do personagem conta mostra geralmente quais são suas capacidades físicas:

- Criança: apesar de incomum, é possível fazer um personagem criança como um personagem jogador. Geralmente eles tem baixos valores de inteligência ou sabedoria. Ser criança também é uma forma de um personagem ter tamanho pequeno e mesmo assim ser humano.
- Adulto: personagens adultos estão no ápices dos seus valores físicos, podendo também ter altos valores de inteligência
- Idoso: um personagem idoso geralmente tem valores físicos baixos e valores mentais altos.

PERSONALIDADE

A personalidade de um personagem é aquilo que dá vida a ele. Seja pela forma da qual ele é interpretado, os valores morais dele ou as formas nas quais ele se sente tentado a perder sua moral.

ASSEMBLEIA DOS 4 TEMPERAMENTOS

Conhecido como uma das primeiras formas de organização comportamental, a 'assembleia' dos quatro temperamentos é uma união de 4 personalidades dominantes nos temperamentos das pessoas, baseado em dois eixos:

- Seu personagem é introvertido ou extrovertido?
- Seu personagem é controlado ou impulsivo?

Respondendo essas duas perguntas, você pode integrar um dos 4 temperamentos a baixo:

COLÉRICO

Personagens extrovertidos e impulsivos estão categorizados como coléricos. São proativos e bons líderes, mas podem ser arrogantes e egoístas também.

SANGUÍNEO

Personagens extrovertidos e controlados são chamados de sanguíneos. São mais fáceis de lidar que personagens coléricos, tendo foco e grande coração. Entretanto, personagens sanguíneos costumam ser indisciplinados e improdutivos.

FLEUMÁTICO

Introvertidos e controlados, personagens fleumáticos são calculistas e objetivos em realizar suas tarefas, mas podem ser morosos e céticos em excesso.

MELANCÓLICO

Introvertido e impulsivo, um personagem melancólico lida com extremas pressões internas, sendo mais fechados que os fleumáticos e mais incontroláveis como os coléricos. Em suma, personagens melancólicos são perfeccionistas e profundos, mas também são exagerados e teimosos

ALTERNANTE

Um personagem pode ter uma personalidade alternante, variando entre dois elementos ou mais entre os descritos acima.

INCOMUM

Um personagem também pode escolher ser apático em relação a sua personalidade, sendo incapaz de se descrever como uma das personalidades acima.

TALENTOS

Talentos são vantagens que modificam as regras do jogo para demonstrar as facilidades e os treinamentos de cada personagem. Cada talento custa 1 ponto de criação e deve ser justificado no seu background.
Os talentos são separados pelas categorias a seguir:

TALENTO DE COMBATE

Talentos de combate alteram a forma como o personagem luta contra outros personagens, dando a ele vantagens táticas em combate.

TALENTO DE BACKGROUND

Talentos de background são habilidades treinadas por muito tempo, devem ser justificadas no passado do personagem. São bem difíceis de conseguir dentro da aventura (apesar de não ser impossível).

TALENTO DE NASCENÇA

Talentos de nascença são capacidades físicas da espécie do personagem. Isso é, são características que ele só pode obter por ter nascido de tal forma. Esses talentos só podem ser pegos na criação do personagem (com autorização do mestre), ou através de circunstâncias fantásticas.

TALENTOS DE MAGIA

Criando talentos

Para criar um talento, o mestre precisa descrever uma vantagem ou uma ação que não possa ser imitada por um talento já existente.

É importante saber que um talento segue uma escala de 1: um talento custa um ponto de criação, e pode modificar os resultados em uma vantagem, um bônus +1, diminuir o tempo de uma ação em 1, etc.

É também necessário notar que talentos de background e de nascença são apenas possíveis de se conseguir quando o personagem está sendo criado ou em alguma circunstância incrível, então eles possuem efeitos mais diversos que talentos de combate e de magia.

Um exemplo de talento: “beleza”, talento de nascença: O personagem é considerado extremamente belo pela sociedade, ganhando vantagem nos testes de sedução e atraindo pretendentes por onde ele passa.

Talentos de magia só podem ser usados por personagem que usem magia através dos talentos de background.

APRENDENDO TALENTOS

Um personagem que se aventure o suficiente ganha pontos de experiência para ganhar 1 ponto de criação e gastá-lo com um talento ou um ponto de habilidade. O jogador, no entanto, deve deixar declarado aonde esse ponto vai ser gasto para que o narrador inclua isso na história do seu personagem.

LISTA DE TALENTOS

Tabela de talentos	
Talento	Efeito
Talentos de combate	
Acelerar	Diminui o custo de uma ação em 1
Aprimorar	Tira desvantagem de uma manobra de combate.
Talentos de background	
Acadêmico	Dá vantagem em testes de conhecimentos gerais.
Atleta	Dá vantagem em testes de nadar, saltar, correr e escalar
Companheiro animal	O personagem tem um animal de estimação fiel
Magia	Permite o personagem usar magias
Manipulador	Dá vantagem em testes de blefar, seduzir e diplomacia
Perceptivo	Dá vantagem contra testes de furtividade de manipulação
Profissão	Dá vantagem em testes ligados a uma profissão
Sobrevivente	Dá vantagem em testes para sobreviver longe da civilização

Sorrateiro	Dá vantagem em testes de esconder-se e furtividade
Talentos de nascença	
Alado	Permite o personagem voar em seu deslocamento
Aquático	Permite o personagem respirar debaixo d'água.
Armadura natural	Dá para o personagem escamas, couraça ou outra armadura natural
Armas naturais	Dá para o personagem garras, chifres ou outra arma natural
Inorgânico	Torna o personagem imune ao sono, fome e doenças.
Tamanho grande	Dá um tamanho maior ao personagem
Tamanho pequeno	Dá um tamanho menor ao personagem
Visão noturna	Permite o personagem ver no escuro numa área de 9m.
Talentos de magia	
Aprender magias	O personagem aprende 3 novas magias
Magia penetrante	O jogador escolhe uma magia especifica do seu arsenal e usa com vantagem.
Magia sem gesto	Permite usar poderes sem o uso de gestos
Magia sem som	Permite usar poderes sem o uso de som

TALENTOS DE COMBATE

ACELERAR

Escolha uma manobra de combate. Você pode realizar essa manobra de combate mais rapidamente, diminuindo seu

custo em 1 ponto de ação. Você pode escolher esse talento diversas vezes, cada vez para uma manobra adicional.
Manobras possíveis de aceleração: Ataque, ataque à distância, imobilizar, desarmar e fintar.

APRIMORAR

Escolha uma manobra de combate. Você ignora a desvantagem causada por essa manobra. Esse talento pode ser escolhido diversas vezes, cada vez para uma manobra de combate diferente.
Entre as manobras possíveis de se aprimorar, estão: imobilizar, fintar, desarmar.

TALENTOS DE BACKGROUND

ACADÊMICO

O personagem passou anos estudando assuntos de ordem natural, como matemática, línguas e biologia. Ele recebe vantagem em testes para identificar e lembrar de assuntos de conhecimento geral.

ATLETA

O personagem tem treinamento em esportes, atletismos e práticas similares. Ele recebe vantagem nos testes para correr, nadar, saltar, escalar e vencer disputas esportivas.

COMPANHEIRO ANIMAL

O personagem possui um companheiro animal de longa data, cuja a empatia permite que ambos se entendam perfeitamente, quase como se falassem. Trate o animal como um personagem com um ponto de criação. Você pode escolher esse talento diversas vezes, cada vez ele adiciona mais um ponto para a criação do animal.

MAGIA

O personagem possui a capacidade de usar magia. Ele escolhe um modificador mágico, ganhando poderes de acordo com o capítulo de magia. Esse talento pode ser pego diversas vezes, cada vez para uma escola de magia diferente.

MANIPULADOR

O personagem possui o costume de ludibriar as pessoas com sua lábia. Ele recebe vantagem nos testes de carisma para mentir, seduzir e negociar com outros personagens (testes resistidos por sabedoria)

PERCEPTIVO

O personagem possui uma introspecção profunda e capacidade de perceber os mínimos detalhes. Ele recebe vantagem nos testes de sabedoria para ver e ouvir, além de receber vantagem contra testes de manipulações, blefes, sedução e furtividade.

PROFISSÃO

Escolha uma profissão para seu personagem. Ele é um profissional com experiência naquela área, recebendo vantagem ao realizar ações remetentes a ela. Você pode adquirir diversas vezes esse talento, cada vez para uma profissão adicional.

Algumas sugestões de profissão (e seus benefícios)
Ladrão – furtos, falsificações e outros trambiques
Religioso/clérigo – conhecimentos sobre o sobrenatural
Medico/curandeiro – tratamentos e primeiros socorros
Ator – analise de obras de arte, interpretação, disfarce, etc.
Artesão – Criação de itens e analise de objetos.

SOBREVIVENTE

O personagem possui treinamento para sobreviver em condições hostis na natureza. Ele recebe vantagem em estes de para identificar plantas e fungos comestíveis e localizar-se caso perdido. Ele também recebe vantagem para montar abrigos e fazer fogo sem ajuda de aparelhos.

SORRATEIRO

O personagem possui a habilidade de andar sem fazer baralho e esconder-se bem, recebendo vantagem nos testes de destreza para andar furtivamente e esconder-se.

TALENTOS DE NASCENÇA

ALADO

No lugar de braços, o personagem tem asas – sejam elas de couro, penas ou de outro material. Isso significa que o deslocamento do personagem é realizado em voo, podendo deslocar-se como queira em qualquer direção.

AQUÁTICO

O personagem possui guelras no lugar de pulmões e nadadeiras. Ele pode respirar embaixo d'água à vontade, e deslocar-se sem problemas enquanto nada. Em compensação, um personagem aquático aguenta um número de horas fora da água igual a sua constituição (no mínimo uma hora), e depois disso ele começa a sufocar.

ARMADURA NATURAL

O personagem possui escamas, carapaça ou outro tipo de proteção natural. O personagem com essas proteções conta com uma armadura leve ou pesada conforme a escolha do jogador.

ARMAS NATURAIS

O personagem possui garras, chifres ou qualquer tipo de arma natural. Elas contam como armas comuns a fins de

testes, mas não podem ser desarmadas. Um personagem pode adquirir esse talento diversas vezes, cada vez para uma arma natural nova.

Exemplos de armas naturais
Garras – corpo-a-corpo, pequena, corte.
Presas – corpo-a-corpo, grande ou pequena, perfuração.
Chifres – corpo-a-corpo, grande, perfuração
Cauda- corpo-a-corpo, longa, esmagamento
Cascos – Corpo-a-corpo, pequeno, esmagamento

INORGÂNICO

Seu personagem não é exatamente o que se pode chamar de ser vivo. Seu valor de constituição é nulo; realizando testes de dano com seu carisma. Entretanto, ele é imune a fome, sono, venenos e efeitos que só causariam dano a seres vivos (como sufocamento).

TAMANHO GRANDE

O personagem possui um tamanho acima da média, com uma altura maior que um ser humano e meio. Isso dá para ele vantagem nas manobras de imobilizar e 3 metros adicionais de deslocamento. Entretanto, ele recebe desvantagem em testes de destreza para se esquivar de ataques e esconder-se.

TAMANHO PEQUENO

O personagem possui tamanho pequeno, menos da metade de um ser humano adulto comum. Ele recebe vantagem nos testes de esconder-se e se esquivar, entretanto, ele recebe desvantagem em testes de imobilizar e -3 metros de deslocamento.

VISÃO NOTURNA

O personagem possui visão noturna, como a de uma coruja. Ele não recebe penalidades por estar em ambientes de pouca iluminação e ignora as condições de visão na penumbra.

TALENTOS DE MAGIA

Todos os talentos de magia requerem que o personagem tenha magia como pré-requisito.

APRENDER MAGIAS

O conhecimento arcano do personagem aumenta, graça a estudos realizados por ele. Ele aprende 3 novas palavras mágicas.

MAGIA PENETRANTE

Escolha uma combinação mágica de um verbo e um substantivo que você conheça. Você pode escolher receber mais um marcador de fadiga adicional ao realizar exatamente essa magia para que seu teste de ataque mágico seja rolado com vantagem.

MAGIA SEM GESTO

O personagem pode fazer um esforço maior, o personagem pode usar uma magia sem precisar do componente gestual, recebendo mais um marcador de fatiga adicional para usar seu poder. Isso permite que o personagem use seus poderes amarrado, imobilizado ou restrito por algum outro motivo.

MAGIA SEM SOM

O personagem pode fazer um esforço maior para usar sua magia sem dizer nada, recebendo um marcador adicional de fadiga. Um personagem que use poder sem som pode usar seus poderes de forma furtiva, amordaçado ou restrito por algum outro motivo.

MAGIA

Magia pode ser entendido como a capacidade de influenciar eventos esternos através de elementos sobrenaturais. Usar magia dentro de um cenário abre grandes possibilidades porém sugam parte do realismo da história. Cada cenário sabe identificar melhor como sua 'magia' funciona.

MODIFICADOR MÁGICO

Ao escolher o talento Mágico, você ganha um modificador mágico que determina a forma com a qual você desenvolveu o seu dom. De acordo com valor do seu modificador, você ganha o conhecimento mágico de 2 palavras por bônus positivo.

INTELIGENCIA

Usar a inteligência como modificador mágico significa que você aprendeu seu dom, por meios de estudos herméticos, fórmulas mágicas e filosofia mágica.

SABEDORIA

Usar a sabedoria como modificador mágico significa conseguir poderes mágicos através de profunda introspecção e profundo entendimento pessoal. Muitas vezes associado com uma vida monástica e religiosa.

CARISMA

Exemplo do uso de magia

Mestre (após o cavaleiro errar no teste de navegação e o grupo se perder na mata em busca da catacumba): – Vocês passam duas horas caminhando, entretanto, parecem não conseguir achar o rio que procuravam.

Jogador 2 (falando com o mestre): - Eu posso combinar detectar e água para achar a direção do rio?

Mestre: - sim

(O jogador 2 realiza a mágica, recebendo um marcador de fadiga)

Mestre: - você consegue sentir um fraco sinal de água, vindo do oeste.

Mago: - Eu acredito devemos seguir a oeste. Existe um canal de água lá, acredito

(os personagens marcham pela mata fechada por mais 3 horas, até achar o rio).

Usar o carisma para lançar suas magias significa que a sua força mágica está incumbida dentro da sua própria natureza, denunciando algum elo mágico consanguíneo ou capacidade natural de conjuração.

CUSTOS DA MAGIA

Um conjurador precisa ter um valor positivo no seu modificador mágico, capacidade de falar e fazer gestos com as mãos e, obviamente, ter um talento que o permita usar magia. Além disso, ao usar uma magia, o conjurador recebe um marcador de fadiga, recebendo penalidades até recuperar do seu cansaço.

CONJURANDO UMA MAGIA

Para conjurar uma magia, o conjurador irá receber um número de palavras mágicas que compõem suas magias. Uma magia sempre é a união um verbo, ditando a ação da magia, e um substantivo, ditando o tipo do alvo. Claramente, nem todas as palavras funcionam da mesma forma duas vezes. Os efeitos da magia dependem do lugar em que se realiza e do que o mestre considerar válido para a magia.

VERBOS

Verbos representam a ação do conjurador, aquilo que sua magia irá causar ao alvo.

INVOCAR

Invocar permite ao conjurador criar de forma espontânea o substantivo que ele esteja invocando. Em caso de elementos vivos, ele convoca os indivíduos mais próximos que se categorizem de acordo com a palavra escolhida. Por exemplo: Invocar fera irá atrair as feras selvagens mais próximas para o auxílio do mago.

FALAR

Falar permite ao conjurador se comunicar com alvo, podendo falar seu idioma ou ler seus pensamentos sem problema. Caso o alvo não deseje dar informações ao conjurador, ele poderá usar sua sabedoria como defesa contra o ataque mágico.

BANIR

Banir é o contrário de invocar, que desfaz certas presenças ou afasta certos indivíduos. Ao tentar banir um indivíduo que não esteja de acordo, esse irá defender-se do ataque mágico com sua sabedoria.

DETECTAR

Detectar permite ao conjurador ter a percepção de uma determinada palavra, na forma de um augúrio. Isso significa que ele pode detectar a presença do substantivo em uma determinada área ou nas proximidades. Caso o alvo da magia não queira ser detectado, o conjurador realizará um ataque mágico contra sua sabedoria.

TORNAR

Tornar permite ao conjurador a mudar o alvo para um aspecto desejado similar do substantivo escolhido em outro substantivo. Caso o alvo seja uma criatura com consciência, ela pode usar sua sabedoria para resistir ao ataque mágico. Tornar uma criatura Consciente em um objeto não a mata, nem lhe tira sua capacidade. Tornar não permite fazer que um objeto ganhe vida e possa se mover.

ANIMAR

Animar permite ao conjurador a dar vida e controlar corpos do substantivo que ele escolheu que não seja orgânico, criando elementais e animando objetos conforme sua vontade. Ao animar uma criatura, o

mago deverá sustentar a magia para manter controle sobre o objeto; caso contrário ele voltará a não ter mais vida. Você pode usar animar em criaturas que não sejam conscientes, como plantas, ou em feras e indivíduos abatidos, reanimando seus corpos.

CURAR

Curar purifica e restaura o substantivo alvo de suas ações, retornando suas características naturais, curando criaturas vivas e reparando objetos e criaturas inorgânicas.

CONTROLAR

Controlar permite ao conjurador dominar um determinado alvo, fazendo com que mova-se conforme sua intenção. Isso pode ser usado para mover objetos ou tornar feras hostis em animais mansos, por exemplo. O alvo de controlar pode resistir ao efeito da magia usando sua sabedoria. Caso o alvo da magia sofra um ataque ou corra algum risco de vida, mesmo que pelo comando do conjurador, o alvo se torna automaticamente livre do efeito da magia.

SUBISTANTIVOS

Substantivos informam o alvo da ação do verbo na conjuração mágica.

AR

Ar representa o vento, correntes de ar e o céu. Ar pode ser usado para controlar o clima, tornando-o nublado, por exemplo.

ÁGUA

Água permite o conjurador manipular com o verbo corpos de água, lagos, rios, o mar, gelo, neve e vapor. Não se aplica a fluídos corporais, no entanto.

TERRA

Terra permite o conjurador manipular pedras, areia, metais, rochedos e cristais.

FOGO

O fogo permite o conjurador manipular chamas, brasas e materiais incandescentes, além do próprio calor.

INDIVIDUO

Indivíduo representa a capacidade do conjurador manipular indivíduos pensantes, como seres humanos ou raças fantásticas.

OBJETO

Permite o conjurador dar alvo em objetos diversos e criaturas não orgânicas. Não se aplica a objetos naturais, como pedras ou arvores.

FERA

Fera são os animais menores e maiores, ou mesmo mágicos. Esses podem ser alvos da magia.

PLANTA

Permite o conjurador dar alvo à plantas, arvores, raízes, pedaços de madeira, e outros subprodutos de origem orgânica.

ESPIRITO

Faz o conjurador dar alvo dar alvo em espíritos, projeções astrais ou outros fenômenos incorpóreos dotados de consciência

EFEITOS DA MAGIA

Uma magia pode ter vários efeitos diferentes, dependendo da criatividade do mago e das palavras utilizadas pelo conjurador.
Esses efeitos incluem dano, mudanças físicas, mudanças mentais, mudanças em objetos, criação de objetos e criação de vida mágica.

ATAQUES MÁGICOS

Consiste no ato do conjurador realizar uma magia hostil contra um alvo (ou um objeto que esteja em contato com seu dono) com capacidade de resistir àquilo. Ao realizar um ataque mágico, o conjurador usa seu modificador mágico em um teste contra uma das defesas do oponente.

DANO E CURA

O dano causado por uma magia é igual ao causado por uma arma grande, isto é, 2 de dano. O tipo do dano é especificado de acordo com a forma desejada do ataque, e o alvo fica especificado pela magia. Para causar dano, um mago deve realizar um teste de ataque mágico com seu modificador contra a defesa do oponente, normalmente sendo destreza. Caso a magia cause efeito em área, o ataque mágico do conjurador será utilizado individualmente para cada alvo afetado na área, causando 1 de dano em cada.
Da mesma forma que o dano é causado, a cura pode ser usada tanto em alvo singular, recuperando 2 ou 1 pontos de vida em cada alvo respectivamente.

ÁREA DE EFEITO

Algumas magias, em especial do tipo de invocar, causam que o conjurador afete uma área inteira ao invés de um único alvo. Ao realizar isso, o conjurador deverá explicar o sentido que a magia foi realizada e os alvos em potencial, e realizar um ataque mágico contra cada um dos oponentes com esse mesmo valor.

ALCANCE

O alcance de uma com um alvo único depende apenas da capacidade do conjurador enxergar claramente a figura do alvo. Magias com área de efeito causam alvos de acordo com a formação deles. Se, por exemplo, um conjurador usa um leque de fogo num batalhão, ele atingiria os membros da primeira linha apenas. Enquanto uma magia em formato de raio atingiria uma coluna dessa formação. Trabalhar com a formação inimiga para ter o melhor resultado depende da capacidade do conjurador.

DURAÇÃO

A maior parte das magias tem efeitos imediatos. Uma magia resolve, causa seus efeitos que são considerados permanentes, como magias de dano ou de detecção. Caso uma magia precise ficar ativa por um tempo, como uma ilusão ou uma barreira mágica, ela dura um número de minutos igual ao modificador mágico do conjurador. Um conjurador também pode sustentar magia, entoando os sons e gestos que a mantem ativa conforme sua vantagem, entretanto o conjurador gasta 3 pontos de ação por turno para realizar isso, e precisa manter sua concentração. Caso seja atacado, sua concentração se dissipa e, se ele falhar no teste para receber dano, a magia é cancelada.

DEFESAS

Para realizar qualquer tipo de magia, o conjurador deve achar um alvo. Se o alvo for uma criatura com capacidade de resistir a magia, de alguma fora, e não quiser ser o alvo dessa magia, esse mago deverá testar seu modificador mágico contra a esse alvo. Magias que causam danos são resistidas pela destreza do alvo. Magias que alteram o físico do personagem são resistidas por um teste de constituição, e magias que afetem a mente do conjurador são resistidas por sabedoria.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

Uma magia pode causar um conjurador a ter vantagem ou desvantagem em um ou mais testes, dependendo da solução do conjurador. Um conjurador que queira 'amaldiçoar' um inimigo com uma desvantagem terá que realizar um ataque mágico contra a sabedoria ou a constituição do alvo, dependendo do seu intuito.

MODIFICANDO OBJETOS E CRIATURAS

Uma mágica com o verbo tornar pode tanto modificar o alvo para ele ganhe as características do substantivo quanto alterar a forma do substantivo em si. Assim, Um conjurador com 'tornar' e 'fera' pode 'tornar em fera' como também 'tornar a fera em', dependendo do seu desejo, desde que ele dê alvo em um substantivo que ele conheça. Ao tornar um objeto em outro, o mesmo não perde suas qualidades iniciais as ganha as características adicionais do que ele se tornou. Assim, ao usar uma magia como 'Tornar em terra" em uma espada irá tornar ela em uma espada de pedra, metal, vidro (feito de areia), etc. Mas a espada manterá suas propriedades iniciais (tamanho, funcionalidade, etc). O mesmo é valido para criaturas que, ao ser tornadas em outras criaturas, ganham as características daquele substantivo mas conservam suas reais características. Por isso é valido dizer que a maior parte das vezes tornar será usado de forma a apoiar o personagem em suas ações.

DISSIPAR MAGIA

Uma das ações exclusivas dos conjuradores é de preparar uma contra magica que frustre os planos dos oponentes. Gastando 5 pontos de ação numa contra mágica, um conjurador pode preparar uma magia defensiva contra um possível conjurador. Ao conjurar uma magia ofensiva, o oponente automaticamente falha no seu ataque mágico,

pelo custo de um ponto de fadiga gasto no momento em que se preparou a ação.

POTENCIA DE UMA MAGIA

A potência e eficiência de uma magia depende do cenário e do mestre. Um conjurador pode, em um dado cenário aonde isso é 'comum', usar sua capacidade de mover a terra para construir um castelo para se abrigar em um instante enquanto em outro ter a capacidade máxima de usar 'controlar terra' limitada a mover alguns tijolos por vez. Converse com seu mestre para saber corretamente os limites da magia em seu multiverso.

COMBATE

Cedo ou tarde, vai chegar a hora dos personagens lutarem contra algum tipo de monstro ou criaturas, ladrões, animais selvagens ou qualquer tipo de antagonista. O combate e dividido em 3 partes:

- Antes do seu início, todos os personagens devem fazer um teste de sabedoria para perceber possíveis perigos escondidos. Quem estiver escondido e não for detectado ganha um direito de realizar uma ação antes do combate começar. Os personagens que estiverem sendo surpreendidos por esses ataques terão desvantagem na esquiva.
- Então cada jogador faz um teste de destreza para determinar a ordem dos turnos, do maior para o menor. Dentro de cada turno, o jogador tem 5 pontos de ação para realizar ações de combate.
- O combate acaba quando um dos lados desistir do combate ou for incapacitado de lutar.

AÇÕES DE COMBATE

Ações de combate são manobras dentro dos turnos de combate normalmente usadas. Elas são separadas por seu custo de pontos de ação:

- Custo 0: falar com outros jogadores, realizar um testes mentais, como para ouvir algo ou lembrar de algo, deixar algo

Exemplo de combate

Mestre: - vocês chegam no rio, e o sol começa se por. Façam um teste de sabedoria

(Jogador 1 conseguiu 12, o jogador 2 tirou 16, e o jogador 3 tirou 7)

Mestre: Vocês começam a se aproximar da água, mas ouvem um estranho barulho, como um batucar de algo duro. De repente, uma criatura estranha, composta em parte por ossos e em parte por carne podre, avança contra o mago.

(o mestre rola os dados, tirando um 4)

Mestre: - mas felizmente, graça aos seus movimentos desjeitosos, a criatura erra. Vamos iniciar o combate

(Todos os jogadores rolam testes de destreza, determinando a ordem do combate. O cavaleiro, o ladrão, o zumbi e o mago).

Cavaleiro: - Eu avanço contra a criatura, e tento decapitar ela com meu machado

(Ele se move e ataca, usando seus 5 pontos de

nas mãos cair para usar as mãos em outra ação, ou jogar-se no chão.

- Custo 2: ações de movimento como: mover-se dentro do seu deslocamento, interagir com objetos guardados ou no chão, como sacar uma arma, guardar uma arma, pegar um objeto caído ou recarregar uma arma, levantar-se do chão.
- Custo 3: realizar ataques diversos e usar magias.
- Custo 5: Defender-se, recebendo vantagem na esquiva, ou esperar, deixando de agir no seu turno. Um conjurador também pode preparar uma contra mágica usando 5 pontos de ação e recebendo um marcador de fadiga. Veja mais no capitulo de magia.

ATAQUES

Um ataque é uma tentativa de infligir dano ou atrapalhar um personagem. Existem inúmeros possíveis tipos de ataque, mas aqui vai uma lista simples de tipos de ataque.

- Corpo a corpo: o personagem faz um teste de força contra a destreza do alvo.
- À distância: o personagem faz um teste de destreza contra a destreza do alvo.
- Imobilizar: o personagem faz um teste com desvantagem de força contra a força do alvo. Se bem sucedido, o alvo ficará imóvel até se soltar com um teste de força. O imobilizador recebe uma penalidade de movimento, diminuindo pela metade seu deslocamento.

Ação. Ao rolar o ataque, ele falha.)

Ladrão: - Eu saco minha besta, e faço um disparo contra a cabeça da criatura.

(Rolam-se os dados, o ladrão conseguiu um sucesso decisivo com sua arma, causando 3 marcadores de dano na criatura. O mestre realiza o teste, e a criatura cai inconsciente)

Mago: eu vou usar falar com espíritos, para tentar comunicar com a criatura

Mestre: - Certo. Mas você percebe que, terrivelmente, essa criatura não tem um espirito. Ela provavelmente foi reanimada por um necromante.

- Desarmar: um personagem pode realizar uma ação de força (ou destreza, caso use uma arma a distância) com desvantagem contra a força do alvo. Se ele for bem sucedido, o oponente larga aquilo que estiver segurando nas mãos, deixando cair no chão.
- Fintar: um personagem pode fingir um ataque com um teste de carisma com desvantagem, para desiquilibrar um personagem em combate. O alvo ficará surpreso até o começo do seu turno

ESQUIVA

Normalmente, ao realizar um ataque contra um personagem, ele usa sua destreza como redutor no teste de força ou destreza do ataque realizado contra ele. Entretanto, outros fatores podem mudar o valor da esquiva do personagem.

- Ter tamanho grande e estar surpreso te dão desvantagem na esquiva.
- Ter tamanho pequeno ou estar se defendendo te dá vantagem na esquiva.

DANO

Um personagem que receba um ataque bem sucedido recebe um marcador dano, causando uma penalidade em todos os testes os seus testes em -1. Após isso, o personagem precisa fazer um teste de constituição fácil para determinar o seu estado.

- Sucesso: nada mais acontece.
- Falha por 10 ou menos: O personagem recebe um marcador de dano extra e fica atordoado, perdendo 3 pontos de ação na próxima rodada.
- Falha por mais de 10: ele desmaia, e precisa receber um teste de primeiros socorros (sabedoria) igual a 10 mais o número de ferimentos em 10 rodadas ou irá acabar falecendo!

Caso o ataque tenha acertado em cheio com um 20 natural no dado o número de marcadores colocados no personagem dobra. Caso o personagem tenha falhado com um resultado 1 no dado, ele aplica o dano do ataque em si mesmo.

DANO NÃO LETAL

Um personagem pode escolher não causar dano letal em seus ataques. Caso isso aconteça no último ataque que aquele personagem levar, o personagem não irá sangrar depois que desmaiar

ESTADOS DE COMBATE

Durante o combate, e normal que uma ou mais dos seguintes estados de combate se apliquem aos jogadores:

- Surpreso: um personagem surpreso tem desvantagem contra ataques até seu próximo turno. Um personagem é considerado surpreso caso receba um ataque antes da iniciativa, se estiver imobilizado, depois de uma manobra de finta ou se estiver encurralado.
- Imobilizado: um personagem que esteja imobilizado ou amarrado em uma rede ou efeito similar não consegue atacar ou mover-se. No começo do seu turno, ele deve ser bem sucedido em um teste de força para tentar escapar do seu imobilizador.
- Cego: Um personagem cego pode mover-se apenas com a metade do seu deslocamento. Além disso, todos seus ataques e estes físicos são considerados difíceis.
- Atordoado: um personagem atordoado fica zonzo e perde 3 pontos de ação em seu turno. Em algum casos, um personagem pode ficar atordoado por mais de um turno, perdendo 3 pontos de ação em cada turno.
- Cobertura: um personagem que esteja sobre alguma forma de cobertura pode defender-se melhor contra ataques à distância, recebendo vantagem na esquiva contra esses ataques.

- Caído: um personagem caído pode mover-se com a metade do seu deslocamento e se torna alvo fácil de ataque corpo a corpo. Ele pode gastar 2 pontos de ação para levantar-se no seu turno.

COMBATE EM MOVIMENTO

Um personagem que estiver montado ou dirigindo precisa ser bem sucedido em teste de destreza para pilotar ou lidar com animal no começo do seu turno antes de poder se mover em combate. Caso falhe, o personagem ainda pode atacar, entretanto não irá conseguir se mover ou mudar o curso do seu movimento anterior.

A montaria ou veículo do personagem podem ser alvo de ataques e podem morrer ou quebrar. No caso das montarias o personagem caí de sua montaria, recebe um marcador de dano e precisa ser bem sucedido num teste de destreza para não permanecer caído no seu próximo turno. Veículos podem ter resultados mais drásticos, como explosões letais.

INCONSCIENTE

Um personagem fica inconsciente após falhar por mais de 10 em um teste contra o dano. Desacordado e incapaz de decidir por si mesmo, ele começa a sangrar e irá morrer em 10 turnos caso não seja ajudado por um amigo com um teste de sabedoria para estancar o sangramento.

Um personagem inconsciente morre quando receber um ataque nesse estado.

FADIGA

Fadiga é similar ao dano, causando uma penalidade de -1 em todos os testes. Entretanto, fadiga não causa desmaios ou efeitos similares. Ela só fica acumulada no personagem até ele gastar pelo menos 4 horas de descanso completo.

RECUPERANDO-SE

Um personagem perde 1 marcador de dano por noite dormida (8 horas). Depois de perder ele, ele pode fazer um teste de constituição para perder um marcador adicional.
Se o personagem passar a noite sendo tratado por um teste bem sucedido de primeiros socorros, os valores totais dobram (2 iniciais, Mais 2 com um teste bem sucedido de constituição)

EQUIPAMENTOS

Dentro da aventura, e normal que os personagens comecem o jogo com uma quantidade de equipamento que varia de acordo com o cenário e o momento do jogo. É importante notar que, dependendo da situação, você deve pensar nos seguintes critérios para definir os itens iniciais dos personagens:

- De acordo com o cenário, o que é normal de se carregar a todo instante?
- De acordo com os talentos do personagem, que tipo de material ele vai precisar?
- De acordo com o enredo, o que o personagem vai ter em mãos?

DINHEIRO

Cada sociedade possui um sistema de dinheiro diferente, que pode ser convertido em bens e serviços de todo o tipo. Da mesma forma, cada cenário pode usar um tipo de dinheiro variado. Dentro do sistema, temos uma medida genérica chamada CRÉDITO

CRÉDITO (Cr$)

O valor é uma unidade figurativa, feita para ser adaptada e renomeada em qualquer situação e cunhada sobre qualquer moeda. De uma forma que 1 crédito seja a alimentação e despesas básicas de um dia de vida, de comida a higiene e moradia. Crédito também pode ser dividido em décimo e centésimo de crédito, partindo desse valor. Nesse caso, um 'salário mínimo' rende

Exemplo de equipamento inicial

Os jogadores receberam 5 créditos para iniciar sua aventura.

O guerreiro começou o jogo com as roupas do corpo, uma mala de viagens e uma espada pequena. Ele também comprou um escudo de um ferreiro ranzinza, com o custo total de 3 créditos.

O Ladrão comprou uma adaga, roupas de uso, um disfarce, e mapas. Ele recebeu uma crédito adicional pelo seu trabalho e ferramentas de chaveiro. No total ele gastou 2,5 créditos do seu dinheiro

O mago comprou mantimentos para toda a equipe, além das roupas de corpo. Gastou 3,5 créditos com isso. Todos eles carregam 'o troco' do seus gastos consigo.

para uma pessoa 1 crédito por dia. Veja abaixo alguns exemplos de uso de Crédito

- Salário mínimo mensal: 30 créditos.
- Hospedagem: 1 crédito no mínimo por pessoa.
- Serviços contratados por hora: de 1 a 2 décimos de crédito por hora
- Uma refeição: de 1 a dois centésimos de crédito
- Uma arma ou armadura comum: 1 crédito.
- Um objeto importado ou incomum: 10 créditos.
- Joias, quadros de artes famosos e etc.: entre 100 a 1000 créditos

DETERMINANDO PREÇOS

Para determinar o preço de um objeto, você deve seguir a seguinte formula:

1. Determine o preço dos materiais do objeto
2. Determine o tempo gasto para a preparação do objeto
3. Determine a margem de lucro do produtor do objeto (geralmente, de acordo com sua qualidade)
4. Some todos os valores acima e multiplique pela raridade do objeto.

RARIDADES

A raridade de um objeto é grande determinante no seu valor. Objetos comuns podem ser encontrados em abundância, comprados em qualquer lugar, enquanto alguns objetos são tão raros que podem ser usados como o próprio dinheiro.

- Comum: objetos comuns tem seu valor multiplicado por 1 e são achados em qualquer lugar, como itens domésticos, comida, etc.
- Incomum: objetos incomuns tem seu valor multiplicado por 10, são achados apenas em regiões especificas ou usam materiais que não são comuns em um determinado lugar.
- Raro: Objetos raros tem seu valor multiplicado por 100, provavelmente não são mais fabricados ou usam materiais

raros e perigosos de se achar, são itens sempre muito cobiçados pela pessoa. Objetos raros podem ser usados como dinheiro em algumas situações.

- Muito raro: Um objeto muito raro tem seu valor multiplicado por 1000. Costuma-se dizer que esses objetos não existem até o momento em que são descobertos, são difíceis de ser vendidos justamente por causa disso, mas o seu valor costuma ser inestimável.

DINHEIRO INICIAL

Geralmente um personagem começa com uma quantia de dinheiro inicial entre 5 a 10 créditos, dependendo do momento aonde a campanha começa. Talentos como acadêmico ou Profissão também podem mudar a quantidade do dinheiro inicial do personagem

ARMAS

Muito comum de aparecer em aventuras, armas são itens usados pelos personagens para lutar em combates e se proteger. Em média, uma arma comum para uma cultura custa 1 crédito, dependendo do cenário

As armas são definidas por 3 variáveis: Tamanho, alcance e tipo de dano.

TAMANHO

Armas podem ter tamanho pequeno, grande ou comprido.

- Armas pequenas são armas que podem ser usadas com uma única mão, deixando a outra livre para qualquer coisa que o personagem queira fazer. Armas pequenas recebem vantagem nas defesas contra desarmar pelo seu tamanho. Um jogador pode optar também por usar uma arma pequena (ou uma média e uma pequena) em cada mão que possua, realizando dois ou mais ataques numa ação de ataque normal, todos com desvantagem.

- Armas grandes ocupam duas mãos do personagem, impedindo que ele possa usar as mãos por outra tarefa. Armas grandes causam 2 marcadores de dano ao acertar um personagem, e recebem vantagem nas ações de quebrar objetos.
- Armas compridas são idênticas as armas grandes, entretanto, elas não recebem vantagem para quebrar objetos. Ao invés disso, caso um personagem aproxime-se de você dentro do alcance corpo-a-corpo, você pode realizar um ataque fora da sua iniciativa contra ele.

ALCANCE

As armas podem ser usadas no corpo-a-corpo ou à distância.

- Armas de alcance corpo-a-corpo podem ser usadas em personagens adjacentes sem problemas. Elas podem também ser arremessadas com um ataque a distância, que deixa o personagem desarmado até ele pegar em outra arma. Durante uma falha crítica, um personagem usando uma arma corpo a corpo costuma se ferir por tropeçar nela ou se acertar com um golpe.
- Armas de alcance X podem ser usadas sem problemas em X metros, dependendo de sua munição. Ao serem usadas em combate corpo a corpo ou a distâncias acima da sua indicação, o jogador recebe desvantagem no ataque. Se a distância exceder o dobro dos metros indicados, o ataque é considerado impossível. Com armas assim, e normal que as falhas críticas acertem ouros personagens próximos ao alvo do ataque.

DANO

Dano e a forma como a arma causa dano do jogador, alterando a forma como seus sucessos críticos são realizados e os efeitos do seu dano.

- Armas de corte são afiadas e conseguem causar sucessos críticos com 19 ou 20 no dado, pela facilidade que tem de acertar os alvos.
- Armas de perfuração são precisas, ao receber um sucesso decisivo, causam três vezes o número normal de marcadores ao invés de dois
- Armas de concussão esmagam mas não perfuram os personagens. Após um sucesso crítico, o alvo de uma arma de concussão estará atordoado e perderá 3 pontos de ação no próximo turno.
- Armas e magias podem causar também dano de energia, como calor, frio, elétrico, ácido ou sônico. Armas e efeitos que causam danos de energia não recebem bônus adicionais por críticos

ARMAS HIBRIDAS

Algumas armas podem apresentar dois ou mais aspectos ao mesmo tempo dos descritos acima. Isso pode depender da forma como o personagem usar a arma. Um bom exemplo disso é um bastão, que pode ser usado com ambas as mãos numa extremidade (como uma lança), ou com uma mão em cada extremidade (lutando como se ambas as mãos estivem munidas de uma arma pequena).

Exemplos de armas			
Nome	**Tamanho**	**Alcance**	**Dano**
Adaga	Pequeno	Corpo-a-corpo	Corte
Espada curta	Médio	Corpo-a-corpo	Corte
Espada longa	Grande	Corpo-a-corpo	Corte
Lança	Comprido	Corpo-a-corpo	Perfuração
Arco	Grande	30m	Perfuração
Lança-chamas	Grande	6m	Energia (calor)
Bastão 1	Comprido	Corpo-a-corpo	Concussão
Bastão 2	Pequeno	Corpo-a-corpo	Concussão

PROTEÇÕES

Assim como armas, em cenários de aventuras fantásticas, e normal que o personagem use proteções, como roupas acolchoadas e armaduras de ferro para se proteger. As proteções são divididas em 3, de mão, leves e pesadas

- A proteção de mão funciona como escudos e broquéis, ocupando a mão do personagem. Uma proteção de mão penaliza um ataque físico em -1, além de poder ser usada como uma forma simples de ganhar cobertura.
- Proteções leves são maleáveis e não restringem a mobilidade do usuário. Uma proteção de corpo absorve 1 marcador de dano de cada ataque.
- As proteções pesadas blindam o personagem mas restringem o movimento do personagem. A armadura absorve 2 marcadores de dano por ataque, mas causam desvantagem em testes de destreza. Proteções pesadas também diminuem o deslocamento do personagem em 3m.

Mesmo que uma proteção absorva dano, ela não pode diminuir o dano para menos que 1 marcador.

EXPLORANDO

Nem tudo que um personagem faz é lutar dentro da história. Muito do que se faz dentro da cena do mesa está na exploração de lugares perigosos e misteriosos.

DESLOCAMENTO

O deslocamento de um personagem mostra a quantidade de espaço que ele pode se mover em determinado momento.

MOVIMENTO FORA DE COMBATE

Fora de combate, um personagem pode fazer o movimento que quiser geralmente. A quantidade do deslocamento depende da forma de viagem que ele preferir. A velocidade desse movimento depende da forma com a qual ele decide se movimentar.

- Andando: andando um personagem move-se 90 metros por minuto, ou 5 quilômetros por hora. Após 4 horas de caminhada, o personagem sofre um marcador de fadiga e deve ser bem sucedido num teste para manter-se caminhando.
- Correndo: um personagem consegue correr 750 metros em um minuto. Após um minuto de corrida, ele recebe um marcador de fatiga e deve ser bem sucedido em um teste de constituição parar correr mais um minuto. Se falhar, ele deve descansar por dois minutos por marcador de fatiga, para recuperar o folego.

Exemplo de exploração

Mestre: - anoitece, vocês finalmente chegam na catacumba do necromante: um templo construído próximo ao rio que se estende pelo subsolo. A visibilidade está bem ruim

Caveleiro: - Eu acendo uma tocha.

Mestre: - A pouca visibilidade incomoda os olhos. mas vocês prosseguem pelo longo corredor.

(...)

Mestre: - vocês chegam numa sala grande, com um pedestal bem no meio, e uma joia luminosa no centro. O que fazem?

Ladrão: - Eu investigo a joia, em busca de armadilhas.

(o mestre faz um teste em segredo para o jogador, que é um sucesso)

Mestre: - Você nota que o pedestal está ligado a uma armadilha no teto, com um peso gigante sobre o pedestal

Ladrão: - Ainda bem que eu não toquei nisso!

- Montado em um animal grande: montado em um animal grande, como um cavalo, um personagem pode fazer 45 km/hora sem problemas. O animal também pode correr por 1 quilometro por minuto, sofrendo um marcador de fatiga e realizando um teste de constituição para continuar correndo.
- Carros: a velocidade média de um veículo depende do tipo de transporte que está sendo usado e a velocidade máxima da pista. cenário.
- Aviões, naves, tele transporte, etc.: algumas formas de movimento são rápidas de mais para considerarmos o movimento entre os esses pontos.

MOVIMENTAÇÃO EM ÁREAS DIFICIEIS

Ao se movimentar em áreas difíceis, considere que a velocidade do deslocamento nessas áreas é diminuída pela metade. Em algumas situações, talvez seja necessário que os jogadores sejam bem sucedidos em testes diferentes – como força para nadar ou destreza para saltar entre pedras.

VISIBILIDADE

Dentre os momentos de exploração, existem 3 tipos de visibilidades comuns: claro, escuro e penumbra.

- Claro: a maior parte do dia conta como claro, os personagens podem realizar suas ações sem problemas.
- Escuro: no escuro, sem nenhuma fonte natural de luz, os personagens contam como 'cegos' para suas ações. Isso significa que seus testes de força, destreza e sabedoria para uso da visão são considerado difíceis, independendo da sua experiência. Um personagem cego também move-se com a metade do seu deslocamento normal.
- Penumbra: um personagem que esteja carregando uma fonte de luz menor na escuridão é considerado na penumbra. Em média, ele só pode ver 9 metros na direção da luz. Criaturas que saibam disse podem se esconder na

escuridão e acompanhar o indivíduo longe da luz para não ser notados.

PERIGOS DA EXPLORAÇÃO

Durante a exploração, e normal que alguns perigos surjam durante a aventura. Uma queda após a falha de um teste de força para escalar ou se afogar no mar bravio são apenas algumas das formas que um personagem corre risco durante a aventura.

QUEDAS

Em geral, um personagem sofre 1 marcador de dano após uma queda a cada 3 metros de queda livre. Um teste bem sucedido de destreza permite o personagem a fazer um rolamento, amortecendo a queda e retirando o primeiro marcador de dano. O mesmo acontece se ele cair sobre algo macio, como palha ou uma pilha de lixo.

Ao cair sobre agua profunda, o personagem ignora os 2 primeiros marcadores de dano.

Qualquer objeto em queda livre, com peso acima de 2kg, causa pelo menos um marcador de dano. O dano aumenta a cada 3 metros de queda, mas o número de marcadores causados não pode exceder o peso do objeto.

ÁCIDO E FOGO

Um personagem exposto a ácido ou fogo recebe 1 marcador de dano por turno que se multiplica por dois a cada turno adicional. Ou seja: 1, 2, 4, 8 e assim por diante. Substancias ácidas costumam causar dano aos equipamentos que aquele personagem carregar, deixando-os inutilizáveis.

SUFOCAMENTO

Um personagem pode prender sua respiração por até 12 segundos (dois turnos) sem problemas. A partir daí ele deve começar a fazer um teste de constituição a cada turno, recebendo um marcador de fatiga por turno de respiração

prendido. Caso ele falhe no teste, ele cai inconsciente, e tem 10 turnos para ser ressuscitado.
.

EXPOSIÇÃO AO CLIMA EXTREMO

Ao andar por climas áridos ou gélidos, um personagem precisa estar bem preparado e protegido do clima para evitar problemas. Ao andar sobre clima extremo sem preparação, ele deve fazer um teste de constituição por hora, recebendo 1 marcador de dano multiplicado por cada falha (1, 2, 4, 8, etc.).
Se o personagem falhar, ele cai inconsciente e tem 60 segundos (10 turnos) para ser ressuscitado. Ele precisa ser enviado para um abrigo com urgência ou continuará recebendo marcadores de dano do clima.

SEDE E FOME

Um personagem que não se alimente corretamente começa a ficar fatigado. Após um dia sem se alimentar, ele recebe um marcador de fadiga que aumenta em +1 por dia. Caso um personagem chegue a 8 de fadiga por fome, ele precisa ser bem sucedido num teste de constituição, ou ficará inconsciente, morrendo em 24h. Os marcadores de fome desaparecem ao se alimentar.
Se um personagem ficar sem beber água por um dia, ele recebe um marcador de fadiga, entretanto, os marcadores de sede dobram a cada dia sem beber água. Ao alcançar 8 marcadores, o personagem deve fazer um teste de constituição para não ficar inconsciente.
Os marcadores de sede se esvaem caso o personagem beba água.

INFECÇÃO

Um personagem que receba um ferimento por um objeto sujo ou que, com marcadores de dano, passe por lugares com perigo de contaminação, precisando ser bem sucedido

num teste de constituição para não receber um marcador de dano. A cada dia, ele deve ser bem sucedido em um teste de constituição para que os marcadores não dobrem. Se ele for bem sucedido em 3 dias seguidos, ele se cura da infecção.
Acima de 8 marcadores, o personagem que falhe num teste de constituição cai inconsciente, precisando de tratamento para aquela infecção com urgência.
Ao tomar antibióticos ou outras formas de remédios, um personagem recebe um sucesso no dia automaticamente.

PERDENDO-SE

Um personagem que falhe num teste de sabedoria para saber sua localização acaba ficando perdido ao fazer alguma viagem longa em terreno difícil. Um personagem perdido precisa andar por mais uma hora em uma direção qualquer antes de poder fazer de novo o teste de localização.

ARMADILHAS

Armadilhas são muito comuns em lugares como masmorras e catacumbas. Armadilhas funcionam da mesma forma que um ataque preparado em combate, na qual se o personagem passar pelo gatilho da mesma (como um fio ou uma placa de pressão) acabará sendo alvo de um ataque. A maioria das armadilhas causa dano físico, mas algumas podem contar com envenenamento, ataques localizados, efeitos mágicos e outras formas de crueldade.

ENVENENAMENTO

Uma das formas mais comuns dos personagens acabarem com problemas são venenos. Cada veneno causa um efeito específico, mas aqui vai uma lista de efeitos mais comuns:

- Marcadores de veneno: marcadores de veneno indicam o quão potente um veneno é. Cada marcador de veneno num personagem envenenado significa uma penalidade geral de -1. Todos os venenos causam

pelo menos um marcador de veneno. Um personagem que chegue a 8 marcadores de veneno precisará fazer um teste de constituição para não morrer.

- Paralisia: alguns tipos de veneno causam paralisia muscular. O personagem fica sobre os mesmos efeitos de que se estivesse imobilizado; entretanto ele tem o direito de fazer um teste de constituição por minuto para saber se os efeitos passaram.
- Sono: Um efeito típico, venenos do sono fazem o personagem dormir caso falhem num teste de constituição contra o efeito. Um personagem dormindo fica desacordado até que o efeito do veneno passe ou ele sofra algum trauma grande o suficiente para ele acordar. Caso ele seja bem sucedido no teste para não dormir, ele ainda assim fica letárgico, podendo locomover-se apenas metade do seu deslocamento normal e recebendo desvantagem na esquiva durante combates.
- Dano de habilidade: alguns venenos específicos podem ter efeitos mais devastadores em uma habilidade em particular. Além do marcador de veneno, ele causa um valor negativo em uma habilidade do alvo.
- Alucinógenos: venenos alucinógenos causam o alvo do envenenamento a verem alucinações, podendo ou não acreditar no que veem. O alvo desse tipo de veneno pode fazer um teste difícil de sabedoria para intuir se aquilo que ele vê é uma ilusão ou não.

O MESTRE

Se você deseja ser o mestre, você deve antes conhecer bem as regras dos jogadores do sistema. Se você já as conhece, agora você deve continuar lendo para entender melhor sua função

Caso você só pretenda jogar o jogo, pode parar de ler por aqui

O mestre é um jogador especial. Assim como já foi dito, ele é a pessoa que controla o cenário, os personagens que não são os jogadores, e aplica as regras. Abaixo, iremos ajudá-lo a compreender melhor esse papel.

APLICANDO REGRAS

Cabe ao mestre decidir aonde e quando aplicar as regras. Mais precisamente, o mestre determina quando e qual tipo de teste será realizado. Para isso, é importante conhecer bem as habilidades, e saber quais os usos delas.

Outra coisa importante é saber quando usar um teste: um teste deve ser feitos em momentos dramáticos, aonde falhar ou ser bem sucedido atualmente importem. Se um personagem estiver num momento relaxado e com tempo para gastar, considere que o personagem foi bem sucedido nas suas tentativas, desde que ele esteja fazendo algo possível.

REGRAS ALTERNATIVAS

Uma opção para qualquer mestre é criar regras alternativas no sistema. Também conhecidas como regras da casa, qualquer

Exemplo de campanha

Se você não notou, os exemplos dados acompanham um grupo de aventureiros numa aventura fantástica (possivelmente medieval) aonde um príncipe desaparece ao ir pesquisar a catacumba de um necromante. Essa mesma aventura pode ser usada de base para vocês criarem suas próprias histórias mas adiante.

O gancho inicial da história foi uma contratação de aventureiros pelo Rei, que reuniu os jogadores num grupo de aventureiros.

A catacumba fica próximo ao rio da cidade, ficando a umas 4 horas de viagem de lá, pela mata fechada.

Há boatos na cidade que o príncipe pode estar tentando aprender magia negra através das ruinas

O que irá acontecer? Bem, isso quem decide é você!

mestre pode escolher quais partes do sistema podem funcionar melhor do jeito dele.

LIBERDADE E REALIDADE

Outra opção sobre como lidar com regras é ignorá-las totalmente. Você pode escolher não usar uma determinada regra num determinado momento, mas lembre-se: todas as regras existem no intuito de criar equilíbrio e realismo para a campanha de RPG. Não usá-las pode trazer mais liberdade, mas ela também roubam esses aspectos do jogo.

CRIANDO CENÁRIO

Para criar um cenário, é preciso saber que o mestre NÃO tem controle total da história. Isso não é um filme com um roteiro no qual os personagens irão seguir passo a passo seu conteúdo. Criar um cenário é mais parecido com fazer a descrição de um lugar aonde você irá passas suas férias: você anota os lugares e as pessoas que acredita que os personagens irão querer conhecer (de acordo com a trama inicial), e deixa que eles decidam as direções da história.

DESCRIÇÃO GERAL

É bom criar uma descrição geral do cenário antes de começar a criar os detalhes. Os jogadores precisam saber qual é o 'tema' daquele lugar antes de explorá-lo, além de que isso irá lhe ajudar a criar pontos de interesse mais concisos.

PONTOS DE INTERESSE

Após uma descrição geral, comece a anotar os pontos de interesse do cenário: os lugares e os motivos nos quais os personagens poderão passar por lá. Faça questão que cada lugar tenha sua importância na história e tenha sua própria identidade para que fique marcado na memória dos jogadores.

PESSOAS IMPORTANTES

Depois de criar os lugares, é importante criar os personagens que lá habitam. Ao menos, criar os personagens que são importantes para a trama central, e também personagens secundários que ajudem a criar o momentum necessário da história.

GANCHOS

Por fim, ganchos são boatos, rumores e mesmo eventos que podem iniciar uma história ou dar uma vasão para continuar uma narrativa já começada.

CRIANDO PERSONAGENS NÃO-JOGADORES

Fundamentalmente, personagens são o coração de qualquer narrativa. Dentro de um cenário de RPG isso não é diferente: os personagens jogadores são protagonistas e a história deve enaltecer suas decisões e características para lhes dar destaque. Ainda assim, existem personagens menores dentro da trama que ajudam a criar esse aspecto no jogo assim como ajudam na identidade do cenário como um todo.

PERSONAGENS TERCIÁRIOS

Personagens terciários são personagens que ajudam no ambiente do cenário sem estar diretamente envolvido com a história. São donos de loja, crianças brincando numa praça, senhores de idade, etc. Eles não estão lá para desenvolver a história, mas sim para servir como ferramentas funcionais dentro do enredo.

Personagens terciários podem ser construídos sem pontos mesmo. Eles não representam perigo ou desafio para os protagonistas. Caso o personagem tenha alguma utilidade técnica – como um ferreiro ou um motorista – considere que ele tenha como talento a profissão que ele desempenha.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

Personagens secundários são personagens que de uma forma ou de outra estão envolvidos com o enredo. O Rei que tem uma recompensa para se livrar de uma infestação de ratos gigantes, a princesa raptada, o androide achado numa galáxia distante com informações sobre a base inimiga, etc. Eles não tem o mesmo destaque dos personagens jogadores (ninguém deve ter afinal), mas eles são importantes e muitas vezes irão participar de certas cenas com os personagens. Então, suas fichas devem ser moderadamente trabalhadas.
Em média, um personagem secundário começa com, pelo menos, metade dos pontos de criação dos jogadores. Suas fichas são criadas para realizar uma função que os jogadores não possam realizar ou que possa ajudar o grupo naquele momento. É importante também ter anotado quais são as motivações daquele personagem e qual seu proposito dentro da narrativa.

ANTAGONISTAS MENORES

Antagonistas menores são comuns em cenários de aventura. São infortúnios, e servem para demonstrar a habilidade dos personagens em relação a eles. Em contra partida, esses antagonistas menores são numerosos e irão aparecer com frequência para os jogadores.
Apesar de pequenos e mais fracos, antagonistas menores ainda são antagonistas e podem sim acabar com a vida de um personagem. o problema é que eles são bem ruins nisso. Considere que um antagonista menor não tem mais que metade dos pontos de um personagem jogador.

ANTAGONISTAS MAIORES

Antagonistas maiores representam, comumente, forças contrárias aos dos personagens: bem vs mal, liberdade vs autoridade, etc. Um antagonista maior deve ter uma história detalhada e uma quantidade de pontos idêntica ao dos personagens, para representar um risco real a eles.

ORGANIZANDO CAMPANHAS

A campanha é o conjunto de dias de jogo. Cada campanha é um amontoado de arcos, episódios cenas e ganchos que levam os jogadores aonde os jogadores desejam ir. Importante notar que, muitas das decisões dos jogadores dependeram da forma como você irá narrar a o intuito daquele momento para os jogadores.

GANCHO

Um gancho é uma 'deixa' dentro da narrativa para que os personagens se interessem ou interajam com algo dentro do cenário. Como um exemplo, no início da sua aventura, você narre a primeira cena dentro da casa de um dos personagens pegando fogo e ele automaticamente terá que lidar com a situação. O fato de você narrar a existência de um conflito que lide com ele diretamente é o que dá o gancho da aventura.

Um gancho normalmente é resolvido por um teste ou por uma decisão do personagem. Um conjunto de ganchos (e suas consequências) formam uma cena.

CENAS

Uma cena é um conjunto de ganchos e consequências que colocam os personagens em movimento dentro da narrativa. Dentro da cena, compreende-se que os personagens irão realizar uma série de decisões para que a história desenrole. Por exemplo, caso um personagem tenha que passar de uma cidade para outra, ele precisará de arranjar uma carruagem ou tentar sobreviver a uma cachoeira e a uma trilha fechada sem se perder.

EPISÓDIO

Um conjunto de cenas faz um episódio. O episódio geralmente é composto por uma introdução, um desenvolvimento e uma conclusão. Um dia de RPG

geralmente são composto de um ou dois episódios, aonde os personagens passam por um desenvolvimento pessoal.

ARCO

Um Arco é uma série de episódios. Uma campanha de RPG que dura mais de um dia geralmente acaba formando um arco, aonde os personagens passam por severas transformações pela história até seu desfecho. Uma campanha pode também durar mais de um arco, aonde os episódio formam uma moral por arco.

Para terminar uma campanha de RPG é preciso apenas terminar uma história com algum desfecho. Seja em um único episódio com um enredo pronto, ou uma campanha feita aos poucos num mundo que se expande continuamente. Cabe ao mestre decidir o fim da história.

TIPOS DE CENAS

Cenas são o pão com manteiga de toda narrativa. Cada cena deve servir a um propósito de avançar a situação da história e forçar os personagens a tomar uma série de decisões ou testes que sejam necessários.
Logicamente, nem todas as cenas são iguais. Mas elas servem para um propósito que, quando arranjadas num episódio, formam um desfecho para uma história; um ciclo.
Veja a baixo alguns tipos de cenas e como desenvolvê-las.

CENAS DE AÇÃO

Cenas de ação são uma forma de suspense criado pela ação do personagem e sua conclusão. Seja um combate, uma corrida, uma armadilha, etc. Não há muitos segredos nas cenas de ação pois o suspense criado para elas é feito através dos testes que os jogadores terão que fazer.

CENAS DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

Cenas de construção de personagens são pausas entre as cenas de ação (ou de outros tipos de cenas mais complicadas) que geralmente fazem com que os personagens interajam entre si ou com algum personagem secundário. Apresentações, coisas cotidianas, momentos de lazer são apenas alguns exemplos de cenas de construção de personagem.

CENAS DE SUSPENSE

Cenas de suspense são similares a cenas de ação, pois envolvem uma expectativa dos jogadores para saberem se serão bem sucedidos. Diferente das cenas de ação, no entanto, o suspense vem das coisas que seu personagens não sabem. Para fazer uma cena assim, faça com que os jogadores acreditem que existe um conflito naquele área aonde eles estão. Faça testes falsos, e mantenha seus jogadores na expectativa que algo ruim vai acontecer.

CENAS DE DRAMA

Drama é o segundo tipo de cena mais difícil de fazer. Uma cena de drama deve ser realizada com um personagem que seja importante para o grupo fazendo que, de certa forma, impacte a narrativa que eles estão vivendo. Para realizar uma cena de drama direito o personagem deve causar uma forte impressão com os jogadores – seja por sua personalidade ou função mecânica mesmo – e o conflito causado pela narrativa deve fornecer gravidade e profundidade para os jogadores.

CENAS DE TERROR

Provavelmente a mais difícil cena de ser feita. Cenas de terror dependem muito do cenário e do momento para serem realizadas. Terror é mais que um susto dado aos jogadores: Consiste em criar constantemente um desconforto e, ao mesmo tempo, uma curiosidade mórbida em relação a cena, fazendo-o pensar

MORAL E CONFLITO GERAL

Uma vez que você sabe agora como compor uma campanha, é necessário saber que, assim como toda forma de mídia, campanhas de RPG carregam uma mensagem em si, que muitas vezes pode ser uma simples moral de como a união importante, até lições mais complicadas de ser narradas. Criar uma moral para acompanhar sua história é algo importante pois ajuda aos jogadores ultrapassarem a barreira que separa sua pessoa do personagem e ajuda no quesito de imersão do personagem.
Já o conflito geral indica o conflito que os personagens mais irão passar durante a narração. Abaixo vem alguns dos mais comuns tipos de conflitos gerais e suas explicações

O HOMEM CONTRA A NATUREZA

Direto da literatura clássica, os três primeiros tipos de conflitos são os mais comuns de serem encontrados durante um RPG. No caso do homem contra a natureza, isso significa que os personagens estarão constantemente lutando contra forças naturais, sejam elas o clima, uma catástrofe ou mesmo um dragão voador. Desde que o conflito seja entre os seres com consciência contra aquilo que é caótico (e natural), sua história se enquadrará nesse tipo de aventura.

O HOMEM CONTRA O HOMEM

O homem contra o homem significa que o conflito mais comum da sua história mostrará as diferenças entre dois grupos de seres conscientes que lutam por ideias opostas. É a aventura que se passa numa guerra ou que é realizada contra um mago maligno ou coisa similar. Numa história do homem contra o homem, é importante ressaltar as diferenças e as similaridades dessas forças opostas.

O HOMEM CONTRA DEUS

A última das características clássicas da narração, o conflito geral de homem contra deus mostra os protagonistas lutando constantemente contra forças sobrenaturais, como deuses, aonde a busca da liberdade da tirania dessas forças se torna destaque, assim como a história de Ulisses.

O HOMEM CONTRA A TECNOLOGIA

Agora entramos no conflito da era contemporânea, o homem contra a tecnologia significa um conflito constante entre o ser humano e um produto dele, tais como a poluição, maquinas, programas de computador, ou qualquer outra coisa que foi usada pelos 'humanos' da sua história como uma forma de alcançar um objetivo.

O HOMEM CONTRA A SOCIEDADE

O homem contra a sociedade é um conflito moderno aonde os protagonistas devem lutar para mudar ou conservar a sociedade de uma ameaça contra (ou a favor) de seus costumes. Em uma história assim, os personagens são considerados Estranhos visionários impedindo uma catástrofe social.

RECOMPENSANDO JOGADORES

Uma função do mestre também é recompensar os jogadores de acordo com sua evolução dos seus personagens dentro da história. Apesar de que em algum casos, a própria história pode ser o suficiente para os jogadores continuarem, é importante que o esforço de um personagem ajude-o a superar alguns de seus obstáculos originais.

PROGRESSÃO

Um personagem começa com a uma quantidade de pontos iniciais. Através de suas aventuras pelo cenário criado pelo mestre, o personagem acabe aprendendo novas habilidades e ganhando melhores pontuações, através do sistema de experiência.

A experiência que um personagem ganha é contabilizada por episódio. A cada arco que um personagem ‘sobrevive’, ele ganha experiência e deve receber um ponto de criação

ITENS ESPECIAIS

Outra forma de recompensar um personagem é com itens especiais. Uma espada mágica que aumente a força do personagem, uma armadura que proteja contra o fogo, etc. Para calcular o ‘tamanho’ do benefício do item, crie-o como um personagem, depois some seus atributos e talentos ao nível do personagem.

FAMA, FORTUNA E OUTROS.

Dentro da história, também é importante que os personagens sintam o peso das suas ações através de reconhecimento dos personagens secundários. Dinheiro, sucesso, reconhecimento e fama são formas válidas de manter os jogadores instigados.